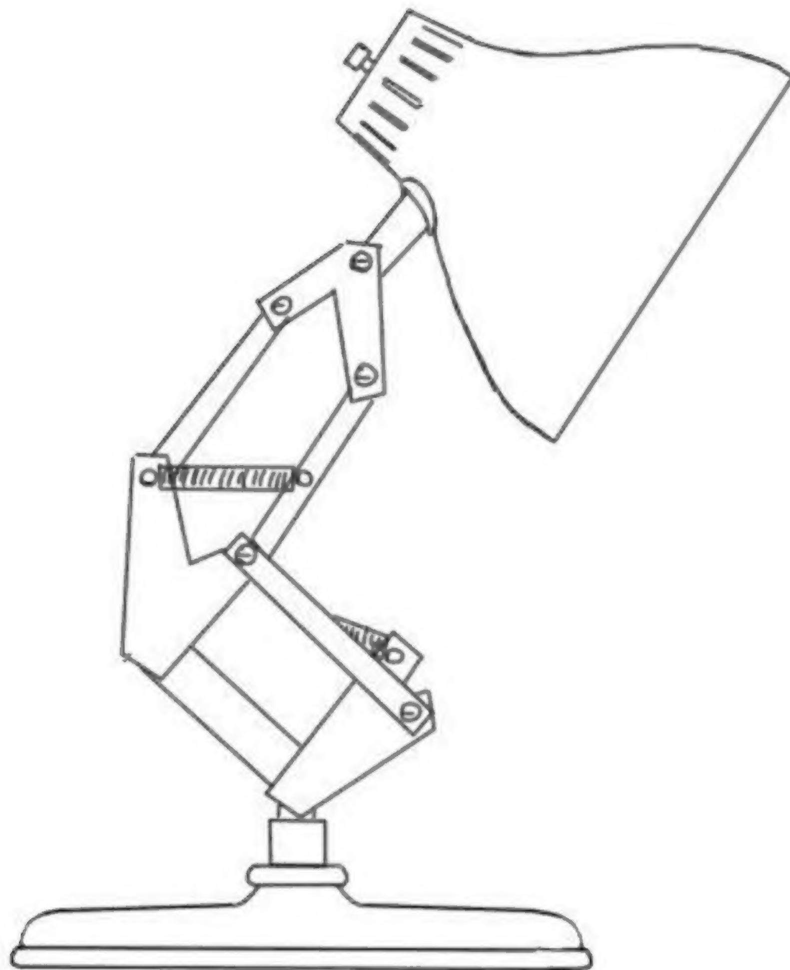




Luminária - 1ª parte

Nessa aula começaremos a modelagem de uma luminária



O primeiro passo será colocar a imagem de referência dentro do programa, utilizaremos para isso um "image plane".



Depois vamos criar um cilindro para a base. Vamos redimensionar o cilindro,

vamos então "extrudar" a face superior arredondar a base redimensionando os loops horizontais. Vamos continuar "extrudando" a parte superior da base para fazer a estrutura onde será fixado o suporte.

No suporte vamos modelar várias peças, utilizando cubos. Para algumas peças será necessário adicionar alguns cortes e reposicionar alguns vértices. Para as demais peças, será preciso apenas redimensionar e posicionar os cubos. Para o suporte da cúpula, utilizaremos um cilindro.

Para a cúpula, vamos começar com um cilindro. Adicionaremos alguns loops para dar o formato mais arredondado. Para os detalhes vazados, vamos adicionar algumas face e "extrudá-las" para dentro da cúpula. Na parte interna vamos adicionar algumas faces na parte inferior e "extruda-las" para o interior da cúpula.

Para a lâmpada vamos utilizar uma esfera. Vamos apenas redistribuir alguns loops para conseguirmos um formato mais parecido com uma lâmpada.

Lembre-se que é necessário configurar os "group smooth", em todos os objetos, para corrigir o efeito "facetado".

Atividade extra

Assistir ao filme: Ready Player One (2018)

Referência Bibliográfica

MAYA LEARNING CHANNEL, **Intro to Maya 2019**: Interface Tour, 15 de jan. de 2019, Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dbjAr vQ> Acesso em 10 de nov de 2020.

RIGGING DOJO, **New Maya Users Start Here**, 9 de maio de 2016, Disponível em: <https://www.riggingdojo.com/2016/05/09/new-maya-users-start> Acesso em 10 de nov de 2020.

Ir para exercício